PlayStation

FINAL FANTASY TACTICS

ファイナル ファンタジー タクティクス



戦士は剣を取り胸に一つの石を抱く
消えゆく記憶をその剣に刻み
鍛えた技をその石に託す
物語は剣より語られ石に継がれる
今、その物語を語ろう…
For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック
SLPS 00770～00771



Contents

プレストーリー

～50年戦争、そして獅子戦争へ～

歴史上、あらゆる時代、あらゆる場所で繰り返されてきた争いの数々。その中で語り継がれる幾多の英雄たち。しかし、きらびやかに後世に伝えられるそれらの物語の裏に、密かに埋もれてしまった真実を忘れてはならない。時の流れと共に人々の思惑の中で風化し、忘れ去られてしまった物語を……。

時は遥かなる昔、ここイヴァリースと呼ばれる地に沸き起こった戦乱。隣国オルダリーアとの領土を巡る、50年の長きに渡るこの争いは、表向きには和平という話し合いの形をもって終結した。しかし、イヴァリースの事実上の敗北は誰の目にも明らかであり、国内情勢は徐々に混乱してゆく。敗戦による人々の疲弊と物資の消耗――。固き結束によってイヴァリースを盤石に導いてきた六大統治領の領主たち。彼らの微妙な勢力バランスが崩れてきたのは、まさにこうした時期であった。50年戦争終結より1年後、イヴァリース王女オヴェリア誘拐事件が発生。これを機に、六大統治領のガリオンヌ(統治者ラーグ公)とゼルテニア(統治者ゴルターナ公)の武力衝突が起こる。白獅子と黒獅子を紋章とする両軍の争いは、獅子戦争と呼ばれた。獅子戦争の背景に在ったのは、急死した国王の継承問題であった。ラーグ公はイヴァリース王妃の実兄、片やゴルターナ公は亡き国王の従弟。やがてイヴァリース全土に飛び火した獅子戦争を平定したのは、史実によれば若き英雄ディリータとある。そしてここに登場するもうひとりの若者ラムザ。彼の名前はいかなる史実にも見ることはできない。英雄ディリータの華麗な物語の陰で、歴史の暗部を駆け抜けた青年ラムザは、果たして何を見たのだろうか……。



SLPS 00770～00771

メインキャラクター紹介

王女誘拐事件に端を発した獅子戦争。イヴァリース全土を巻き込んだこの戦争に身を投じた者は、数知れないといわれています。ここでは、物語のメインとなる2人のキャラクターを紹介しましょう。



ラムザ・ベオルブ

主人公。[illegible]約半数を[illegible]ベオルブ家の出身。[illegible]は、共にイヴァリース最強の[illegible]として名高い[illegible]リオン[illegible]である。[illegible]たちと比較される[illegible]は劣等感がとても強い。ガリランド[illegible]卒業後、王女ヴェリア護衛隊の任務に参加中、王女誘拐事件に遭遇することになる。

ディリータ・ハイラル

[illegible]獅子戦争[illegible]英雄[illegible]な[illegible]もとはベオルブ家に仕える[illegible]生まれである。[illegible]あり、ラムザ[illegible]エリート[illegible]士官アカデミー[illegible]入学できた[illegible]ベオルブ家の口利きがあったからだろうと[illegible]の出世は、その出身を考えれば、きわめて異例と言わざるをえない。

ゲームの始め方

プレイステーション本体のオープンボタンを押し、ホルダーを開けて、CD-ROMを正しくセットします。
オートデモ終了後タイトル画面になります。※オートデモはSTARTボタンでスキップできます。

オートデモ



タイトル画面



NEW GAME ……… 最初からゲームを始めるときに選択します。

CONTINUE ……… セーブしたデータから続きを始めるときに選択します。

TUTORIAL ……… プレイ前にゲームのルールや遊び方を学べるモードです(詳細はP38参照)。

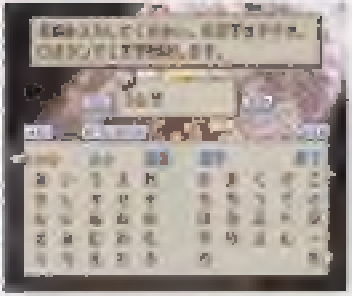
SOUND ……… 音楽、効果音の音響設定(モノラル/ステレオ/ワイド)を行います。



SLPS 00770～00771

最初からゲームを始めるとき

NEW GAMEを選択すると、物語の語り部である歴史学者アラズラムの言葉によって、物語の大まかな背景と主人公が紹介されます。その後、プレイヤーの分身である主人公の名前、誕生日を入力します（初期設定では、主人公の名前はラムザになっています）。すべて入力し終わると、オープニングのCGムービーが流れ、いよいよ物語の始まりです。

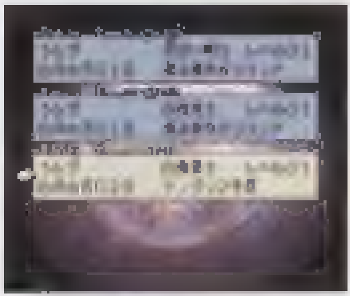




続きからゲームを始めるとき

CONTINUEを選択すると、メモリーカード差込口（スロット）選択の画面になります。メモリーカードを差し込んでいる差込口を選択し、呼び出したいデータを選択します。メモリーカードには、全部で15個のデータをセーブすることができます（メモリーカードに他のゲームのデータが入っていない場合）（セーブの仕方はP39参照）。





※この製品には、DISC1「ファイナルファンタジータクティクス」本編と、DISC2「スクウェアズプレビュー2」が収められています。『ファイナルファンタジータクティクス』をプレイする場合はDISC1をセットしてください。なお、DISC2に収められている「サガフロンティア」体験版のセーブデータは、本体験版でしか使用できません。

コントローラの使い方



SELECTボタンについて

あらゆる画面で、調べたい事柄にカーソルを合わせてSELECTボタンを押すことによってヘルプメッセージを見ることができます。わからないことがあったら、まずSELECTボタンを押して見ましょう。※一部例外もあります。



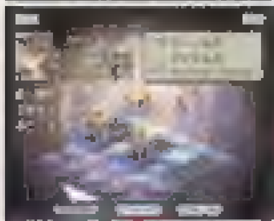
	バトルフィールド時	ワールドマップ時
○ボタン	●決定 ●カーソルで選択したユニットのメニューを開きます。ステータスウィンドウ表示時にもう一度押すとジョブレベル、さらにもう一度押すと修得したアビリティを確認できます。 ●カーソルフリー時にユニットにカーソルを戻します。	●決定 ●拠点内の酒場・ショップなどを呼び出します。
×ボタン	●キャンセル ●カーソルで選択したユニットの移動可能範囲を表示します。※このとき方向キー操作でマップのスクロールができます。	●キャンセル
△ボタン	●カーソルキャンセル（押している間、味方ユニットと敵ユニットが色分けされます。）※このとき方向キー操作でマップのスクロールができます。 ●押しながらメッセージウィンドウをスクロールすることができます。	●押したまま方向キー操作で、ワールドマップをスクロールさせます。 ●押しながらメッセージウィンドウをスクロールすることができます。この操作は、編成画面や街の説明など、どこでも使用できます。
□ボタン	●メニューウィンドウを開きます。 ●オートでバトルが進行している途中でも押すことによってウェイトをかけられます。	●メニューウィンドウを呼び出します。
方向キー	●カーソルの移動 ●カーソルキャンセル時に画面を上下左右に動かします。	●カーソルの移動
R1ボタン	●マップを右回転させます。	●マップ全体図を表示&戻します。
R2ボタン	●マップの水平度を変更します。	●使用しません。
L1ボタン	●マップを左回転させます。	●マップ全体図を表示&戻します。
L2ボタン	●マップのズームを変更(拡大・縮小)します。	●使用しません。
SELECTボタン	●ヘルプメッセージを呼び出します。	●ヘルプメッセージを呼び出します。
STARTボタン	●カーソルが、敵味方関係なく入力順にユニットを回していきます。 ●カーソルフリー時にユニットにカーソルを戻します。	●メニューウィンドウを呼び出します。

ソフトリセットについて：START、SELECT、[illegible]、[illegible]ボタンを同時に押すと、ソフトリセットすることができます。
※以上の操作は基本的な操作です。

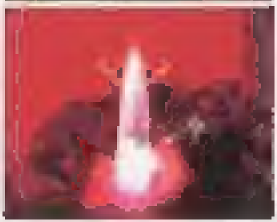
ゲームの流れ

ここでは、このゲームの大まかな流れを説明しましょう。基本的には、ワールドマップの移動とバトルを繰り返すことによって物語は進んでいきます。ワールドマップ上では編成画面でユニットの編成をしたり、各拠点（青い拠点がすでに行った場所、赤い拠点がまだ行っていない場所です）で買い物や仲間を増やすことができます。また、緑色の拠点は、ランダムでバトルが起こる可能性のある地点です。新しい拠点ができたら、行く前に念のためにセーブをしておくとよいでしょう（セーブについてはP39参照）。

アタックチーム編成 P14



バトル P11～



ワールドマップ画面 P25～



イベント



編成画面 P30～



酒場 P26～



ショップ P28



戦士斡旋所 P29



SLPS 00770～00771

バトルについて・初級編



バトルの前には必ずそのステージの勝利条件が提示されます。勝利条件を達成するとステージクリアとなります。勝利条件はステージごとに異なります。
このゲームでは、行動力を表す**チャージタイム(CT)**ゲージがMAXまでたまると、コマンド順が回ってきます。このコマンド順のことを**アクティブターン(AT)**といいます。素早さが高いユニットほどゲージのたまるスピードが早く、ATも数多く回ってきます。1回のATで「移動」と「行動」が1回ずつ可能です。
バトルによりユニットの成長に必要なEXP(経験値)と、ジョブの成長やアビリティ取得に必要なJP(ジョブポイント)が得られます。
※ユニットの行動順を確認するにはP.?「アクティブターン」を参照してください。

ユニットやターゲットを指定するときは、このカーソルを方向キー操作で動かして選びます。

上から
HP ヒットポイント
MP マジックポイント
CT チャージタイム
を表示します。

敵ユニットには「Enemy」、ゲストユニットには「Guest」の表示が顔の絵の上部に出ます。



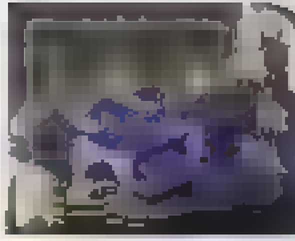
カーソル位置のそのマップ上での絶対的な高度を表示します。ユニットの立つ高さも戦闘に影響を及ぼします。詳細はP.23参照。

性別、ユニットの名前、ジョブ、守護星座、ブレイブポイント、フェイスポイントを表示します。守護星座、ブレイブポイント、フェイスポイントについてはP.2[illegible]参照。

青い●が味方ユニット、オレンジの●が敵ユニットを表します。

「AT」と表示されているユニットを動かすことができます。

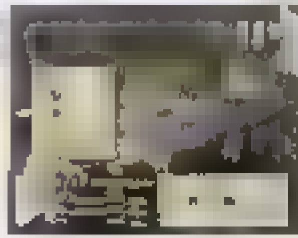




「移動」を選択すると、ユニットの移動可能範囲が表示されます。範囲内で移動したい場所を○ボタンで決定すると、ユニットがその地点へ向かって移動を始めます。



「行動」を選択すると、人間ユニットの場合「たたかう」と現在装備しているアビリティが表示されます（アビリティについてはP33参照）。「たたかう」を選択した場合、ターゲットを決めて装備している武器で攻撃します。攻撃範囲は武器によって異なります。また、アビリティを選択すると現在使用可能なアビリティが表示されますので、選択し決定します。なお、アビリティによってはMPを消費するものもあります（アビリティの使い方はP15参照）。



「移動」あるいは「行動」を終了した時点で「待機」することができます。また、「移動」も「行動」もせずに「待機」することもできます。「待機」を実行した場合はCTゲージが完全には消費されず、次のATが早く回ってくることになります。
＜待機のみ＞ ＜移動のみ、あるいは行動のみ＋待機＞ ＜移動＋行動あるいは行動＋移動＞
の順で、ATが早く回ってきます。

向きを決定



AT終了時にユニットの向く方向を決定します。光が点滅する4方向からひとつを選択・決定しますが、敵に背中を向けるのは危険です。敵がどの方向から攻撃してくるかを考えて、ユニットの向く方向を決めましょう。

オートバトル

味方ユニットの操作をコンピューターに任せることもできます。「オートバトル」を選択し、「マニュアル」以外の中からどういう動きをしてほしいかを選択してください。



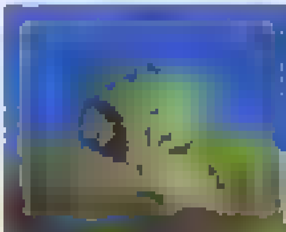
マニュアル	プレイヤーがユニットを操作します
生命を惜しまず戦え	危険をかえりみず、敵を選択した敵を攻撃します
仲間を護衛せよ	危険をかえりみず、選択した味方を護衛します。
消え行く生命を救え	HPの減った味方を優先的に回復します
脱兎のごとく逃げよ	できるだけ安全な場所へ逃げようとします



※「オートバトル」を解除するときは、味方のAT時、もしくは△ボタンでバトルの流れを中断、カーソルでユニットを選択し「マニュアル」に戻してください。
※「オートバトル」で行動中のユニットには、ウィンドウ上に「AUTO」の表示が出ます
※「ステータス」についてはP18参照

宝箱とクリスタル

HPが0になり「戦闘不能」状態（P17参照）となったユニットは、そのまま放置しておくと、通常アイテムの入った宝箱かクリスタルに変化します。味方ユニット（ゲストユニットを除く）が宝箱を拾うとアイテムが手に入り、クリスタルを拾うと拾ったユニットのHP・MPを完全回復できます。また、クリスタルを拾った場合は元のユニットのアビリティを継承できることもあります（アビリティの継承についてはP35参照）





[illegible]

各ステージの勝利条件をみたした時点でステージクリアとなります。勝利条件をみたせるかわりに主人公が死んでしまった場合はゲームオーバーです。クリアした場合、ボーナスマネーや、時には戦利品が手に入ります。
ステージクリア後は、各ユニットの受けたダメージ等は回復します。バトル中に回復させたい場合は、白魔やアイテム等のアビリティを「行動」（P　参照）で使用しなければなりません。



バトルについて・出撃編

アタックチームとは、そのバトルに参加するパーティのことです。通常は、バトルに入る際、アタックチームを編成します。アタックチームの人数は、主人公も含め最大6人です。ゲストユニットを除く、選択したユニットを、編成画面の高くなっているパネルに配置することによって、パーティに参加させることになります。また、高くなっているパネルの並び方は、バトルを行う場所によって異なります。

選択したユニット

そのバトルに参加できるユニットの最大数です

そのバトルに参加できるユニットの残りの数です

段が高くなった場所にユニットを配置できます



基本的な編成方法

1. 自軍ユニットをスクロールさせて配置したいユニットを選びます
2. ユニットを配置したいパネルにカーソルを合わせて決定します
3. 1と2を繰り返し、定員になったらSTARTボタンを押して終了します
4. STARTボタンを押すまではやり直しができます。すでに配置し終わったユニットを選択することによって入れ替えも可能です。

アタックチーム編成時の操作方法

L1・R1ボタン	自軍のユニットをスクロールさせます。
□ボタン	ステータスウィンドウを開き、ステータスを確認できます
×ボタン	ステータスウィンドウを閉じます
△ボタン	パネル上のユニットをサーチします
○ボタン	決定 カーソルでユニットを選択し2度押すとパネル上からキャンセルできます
STARTボタン	アタックチームの編成を終了し、バトルフィールドへ移ります



各ユニットのステータスの詳細についてはP.30参照

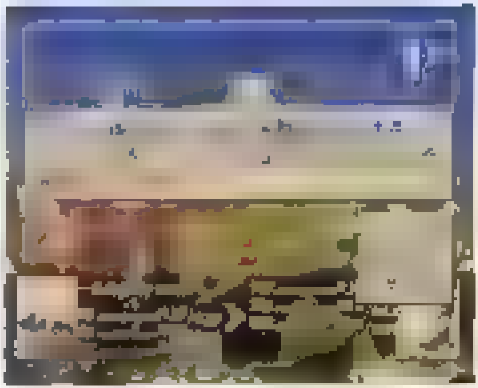
ユニットの行動時に「たたかう」以外のコマンドを選択すると、使用できるアビリティが表示されます。そのとき射程範囲が表示されますのでターゲットを選択してください。アビリティの射程範囲はさまざまで、中には本人にしか効果のないものもあります。アビリティについての詳細はP.33参照





アビリティの中でも、魔法のかけ方について説明しましょう。魔法（黒魔法、白魔法、時空魔法等）を使用する場合、ターゲットとして「ユニット」と「パネル」のどちらかを選択します。ターゲットにする「ユニット」が動けば、「パネル」を選ぶことになります。また、魔法には射程範囲の他に効果範囲も存在します。ターゲット選択の際、射程範囲と効果範囲が色分けされて表示されるので、よく確認して決定しましょう。

※魔法などコマンド名が赤く表示されているものは、MPが足りない等の理由で使うことのできないものです。



「ファイナルファンタジータクティクス」では、魔法を入力してから発動するまでにある程度の時間（タイムラグ）が生じます。その時間の長さは魔法によって異なります。魔法にもチャージタイム（CT）が存在するわけです。チャージタイム中のユニットは[illegible]で表示されます（右写真）。チャージタイムの間も時間は刻々と流れ、ATの回ってきたユニットは、敵味方関係なく行動を取ることができます。そこで、チャージタイムを活かした戦術が可能になってくるのです。たとえば「[illegible]」の魔法をかけ、発動のタイミングに合わせて敵をおびき寄せると……。他にもチャージタイムを活かした戦術を見つけてください。
※魔法以外にもチャージタイムを要するアビリティはあります。



入力前にアビリティの発動時を確認するには



方向キー右／左で





上記の操作で、アビリティの発動がAT順で何番目になるのかが確認できます（現在の順番は赤で表示されます）。
この画面の場合、「ファイア」はATで4番目、つまりユニット「メガレウス」の次に発動することがわかります。

● Ref　「リフレク」で跳ね返る魔法やアビリティを矢印で表示（リフレクについてはP45参照）
● Turn　AT順における発動時
※「Now」の場合はチャージタイムはありません

※入力前にアビリティの発動時を確認するには、P19「アクティブターン」を参照してください。

攻撃を受けたユニットはさまざまなステータス異常になることがあります。ステータス異常には時間が経つと元に戻るものもあれば、自動的には回復しないものもあり、回復方法もそれぞれ異なっています。

主なステータス異常

毒
徐々にHPが低下していきます。アイテム「毒消し」「万能薬」や魔法で回復。

暗闇
命中率が著しく低くなります。アイテム「目薬」「万能薬」や魔法で回復。

混乱
敵味方を問わず自分以外の全てのユニットを攻撃します。アイテム「万能薬」や魔法の他、攻撃を受けると回復。

バーサク
コマンド入力を受け付けず「たたかう」だけを行います。魔法で回復。

ドンムーブ
移動できません。行動・待機は可能。魔法で回復。

石化
石になって全く行動できません。アイテム「金の針」「万能薬」や魔法で回復。味方を動かせなくなるとゲームオーバーです。

カエル
「たたかう」と専用アビリティしか使えません。アイテム「乙女のキッス」「万能薬」や魔法で回復。

アンデッド
HPを回復する魔法やアイテムによってダメージを受けます。アイテム「聖水」で回復。

睡眠
眠った状態で行動ができません。アイテム「万能薬」や魔法の他、攻撃を受けると回復。

沈黙
魔法攻撃の詠唱ができなくなります。アイテム「万能薬」や魔法で回復。

チャーム
敵に魅了された状態で、味方ユニットを攻撃します。ダメージを受けると回復。

死の宣告
カウントダウンの数字が0になってしまうと戦闘不能になります。

ドンアクト
行動できません。移動・待機は可能。魔法で回復。

オイル
油まみれの状態で炎に弱くなります。アイテム「万能薬」や炎系の攻撃を受けると回復。

ダウン
バトル中に戦闘に参加できなくなります。魔法で回復。このままバトル終了を迎えると、離脱してしまいます。

戦闘不能
HPが0になり戦闘不能です。アイテム「フェニックスの尾」や魔法で回復。

バトルについて・上級編

ステータスの確認

バトルを進める上で、敵味方のステータスを把握しておくことは非常に重要です。ステータスを確認するには、知りたいユニットにカーソルを合わせ○ボタンで決定、「ステータス」を選択するとユニットのステータスウィンドウを開くことができます。

AT時



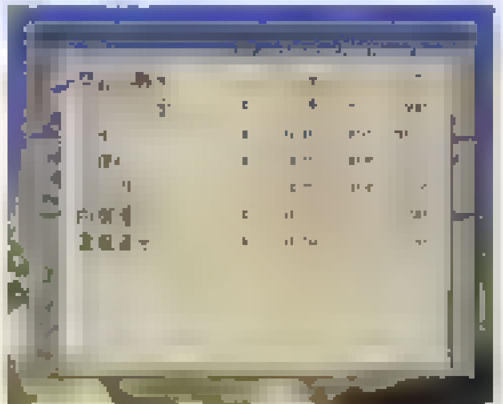
AT時以外

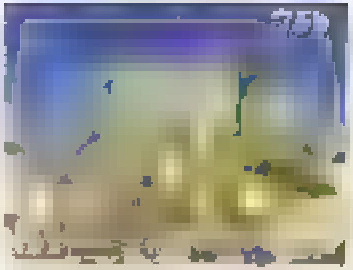


ステータス画面

ステータスウィンドウで○ボタンを押すとジョブレベル、さらにもう一度○ボタンを押すと修得アビリティやステータス異常を確認できます。現在のジョブレベルや使用可能なアビリティはもちろん、ステータス異常などはその後の戦局を左右する重要なステータス情報です。こまめに確認するようにしましょう。

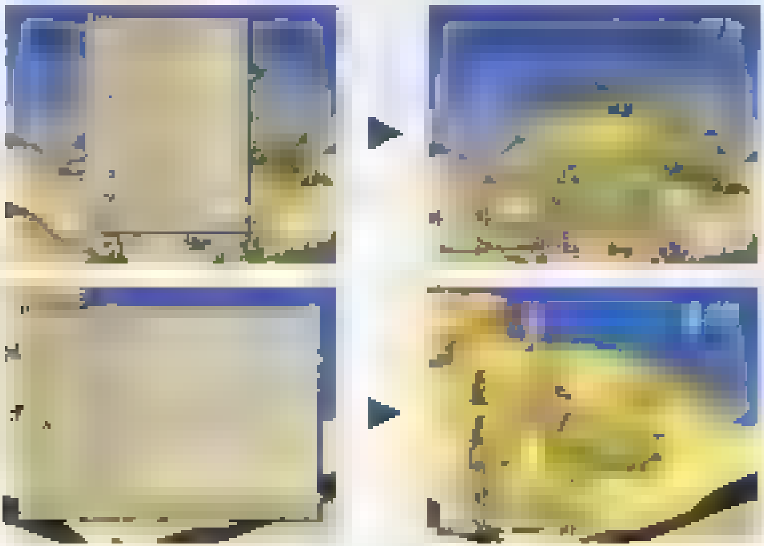






アクティブターン

おけば、より戦略的なバトルが楽しめます



ユニットリスト



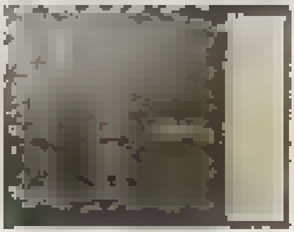
バトルフィールド上のすべてのユニットが表示されます。ユニットの並びはバトルフィールド上と同じ並びになっています。ここでは、以下の操作で全ユニットのステータスを確認できます。

方向キー、R1、L1ボタン	ユニットの選択
〇ボタン	選択したユニットのパラメーターや身につけているアイテム、アビリティを確認できます。
SELECTボタン	各パラメーター、アイテム、アビリティのヘルプメッセージを見ることができます。
R1、L1ボタン	前後のパラメーターを表示します。

・△ボタンかSTARTボタンで更にメニューウインドウが開きます。

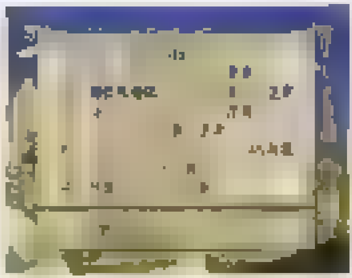


並べ替え



並べ替え	ユニットを好きなパラメーターの順番に並べ替えます。
サーチ	選択したユニットのバトルフィールド上の位置を探し、フィールドへ戻ります。

オプション



ワールドマップのオプション画面と同様、ゲーム環境の設定変更を行うことができます。さまざまな設定の中から、自分の好みにあった設定を選択してください。（詳しい内容については、P39を参照してください。）



[illegible]

守護星座



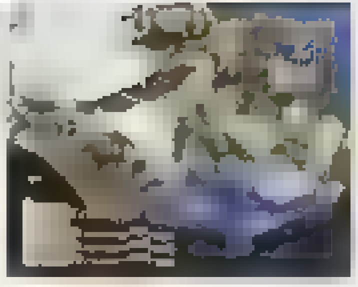
[illegible] をチェックしましょう。

ブレイブポイントとフェイスポイント

[illegible]

[illegible] 関与することがあります。

立体で表現されたバトルマップでは、ユニットのいる地形や高さが戦闘に大きな影響を及ぼしてきます。地形によっては限られたユニットしか侵入できない場所もあれば、高い位置からの攻撃で[illegible]を発揮するユニットなども存在します。ヘルプメッセージを開くと、その地形についての情報や[illegible]などを確認できるので、移動・攻撃の際にはどういう地形なのかを確認するのもよいでしょう。



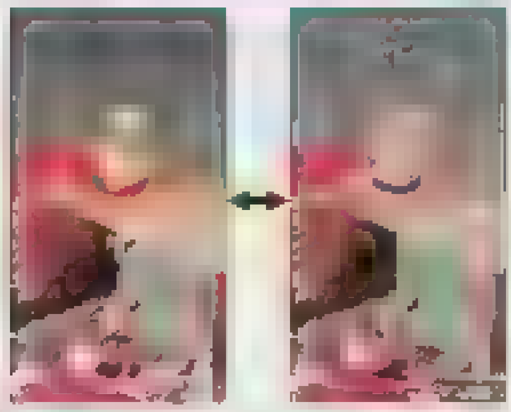
移動力について

ユニットのステータス画面に表示される移動力(Move・Jump)は、ユニットによって異なるほか、バトルマップの地形の影響を受けることもあります。



※Moveはユニットの移動可能歩数、Jumpはユニットが段差を[illegible]高さです。また、それらの数値はムーブアビリティやアクセサリーの装備によって増やすことができます。(ムーブアビリティについてはP.[illegible]を参照)

地形とユニットの移動



ユニットの移動特性(飛行など)やムーブアビリティの特徴についての情報は重要です。地形・高さや[illegible]を把握することができれば戦略が有利に[illegible]ことでしょう。

また、[illegible]画面では、[illegible]高さの違う場所にいるユニットを選択すると、自動的にカメラが上下に移動します。目的のユニットが見えなかったときは、選択して[illegible]移動操作を[illegible]、STARTボタンで[illegible]ユニットを[illegible]。[illegible]P.[illegible]を参照[illegible]ユニットの移動力は地形によって[illegible]ことも[illegible]。

[illegible]



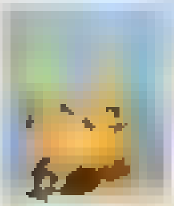
話術士

[illegible]



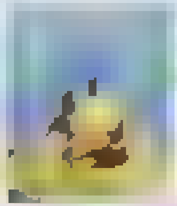
味方にできる代表的なモンスター

チョコボ



[illegible]

アーリマン



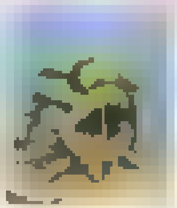
[illegible]

ボム



[illegible]

モルボル



[illegible]

「まじゅう使い」について

[illegible] トがモンスターの側にいると [illegible]

算術士のアビリティ「算術」は、MPを消費せず、詠唱時間なしで「黒魔法」「白魔法」「時魔法」「陰陽術」が使用できます。「算術」を使用するときには、3段階のコマンド入力が必要です。まず算術「計算」の対象となるものを指定します（レベルなど）。次に計算する数値を指定します（3の倍数など）。最後にどの魔法を使うかを指定します（ファイアなど）。算術で使用される魔法は射程・効果範囲は一切関係ありません。マップ上すべてのユニットが計算の対象となるのです。たとえば、対象をレベル、計算する数値を3の倍数、魔法をファイアと指定すれば、マップ上の3の倍数のレベルのユニットすべてにファイアが発動します。一度覚えてさえいれば、魔法をおぼえていなくても使うことができ、アビリティセットについてはP35参照。また、チャージタイムもありません。
※一部、使用できない魔法もあります。

— ①算術対象の選択 —



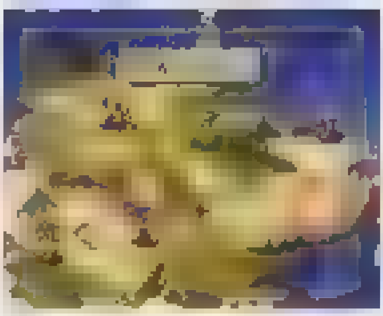
②計算する数値の選択



— ③魔法の選択 —



— ④発動!! —



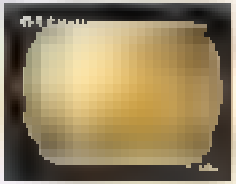


ワールドマップ画面

部隊の移動やショップ、部隊編成や買い物、データのセーブなどは、ワールドマップ上から行います。ストーリーの進行にしたがって移動できる場所は増えていきます。また、それぞれの場所はルートで結ばれており、その間移動することで日数が経過します。ここからは、そうしたワールドマップ画面について解説していきましょう。

日数
イヴァリース暦





主人公自軍

現在地名

移動先

メニュー画面

ワールドマップ上で△ボタンかSTARTボタンを押すと、メニュー画面を呼び出すことができます。

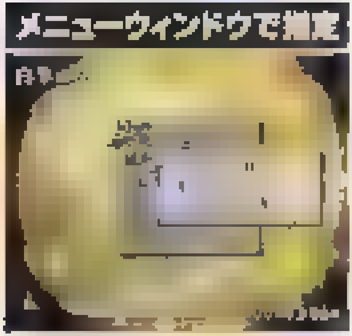


移動	移動したい場所を指定します。→P26参照
編成	自軍の戦闘メンバーを入れ替えます。→P3?参照
プレイブストーリー	プレイの途中で手に入れた情報をまとめたデータベースです。→P37参照
チュートリアル	ゲームのルールや戦闘方法などを学ぶことができます。→P38参照
データ	プレイデータのセーブ/ロードを行います。→P39参照
オプション	様々な環境を設定します。→P40参照

移動

ワールドマップ上で拠点とルートが示されていれば、目的地を指定して移動することができます。移動方法にはワールドマップ上でカーソルで目標を指す方法と、メニューウィンドウで拠点名を指定する方法の2種類があります。どちらの方法をとっても、移動途中や移動先でイベントが起こったり戦闘に突入することがあります。いつ何が起こってもいいように、パーティを整えてからワールドマップに入ったら、移動するようにしましょう。パーティについてはP.39参照。





町の施設

城、都市などの拠点内には酒場やショップ、戦士訓練所などがあります。新しい情報を入手したり、アイテムを売買したり、新しい仲間を見つけたりの他、戦いを続けていく上で必要不可欠な軍資金を増やすために拠点内で働けることもあります。



酒場

噂

酒場のマスターと話しをするとき、「噂話」を選択すると、物語の進行に役立つ重要なヒントや情報を聞くことができる場合があります。



儲け話

酒場に顔を出すと、まれに「儲け話」を聞くことができます。ここで儲け話にのると、物語とは別進行で、自警のなかから選んだ1人のユニットを派遣して別行動をさせることになります。ときには情報料や経費などが必要となることもあります。所定の日数が経過して酒場に行くと、仕事を終えた仲間から「仕事の報告」を聞くことができます。思わぬ大金や貴重な財宝を得る場合もあり、また[illegible]（→P32参照）を入手することも[illegible]。ただ[illegible]情報料や経費を[illegible]になることもあります。[illegible]を見極めて[illegible]しましょう。[illegible]については P[illegible]参照



儲け話の流れ











ショップ

装備品や回復アイテムを購入、売却することができます。

購入　お金で装備品や回復アイテムを買うことができます。
売却　不要の時、装備品や回復アイテムを売ることができます。
試着室　そのショップで手に入る武器、防具、アクセサリーを試着できます。気に入った品物をその場で買うことができます。



装備可能ユニットの確認

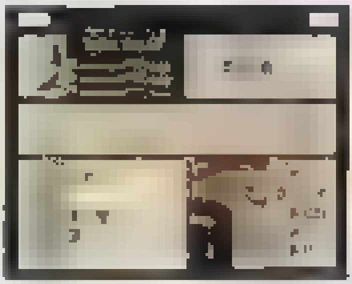
ショップに売っている装備品には、ユニットによって装備できるものとできないものがあります。強力な武器、防具、アクセサリーを購入しても装備できなくては意味がありません。ショップでは、品物を選択中にⓇボタンを押すことによって誰がその装備品を装備可能かを確認できます。





最強試着について

そのショップで売っている、ユニットが装備可能な武器、防具、アクセサリーの中で、最も性能が高いもの（武器なら攻撃力、防具ならHPアップ量、回避率など）を一瞬で自動的に試着できるのが最強試着です。





戦士斡旋所では、[illegible]見知らぬ戦士を新しく雇い入れることができます。ランダムに[illegible]て仲間になるユニットと違い、ここで雇える戦士はいわば無名の戦士たちです。どんな[illegible]ョブに[illegible]どんなアビリティを覚えさせるか、それはプレイヤーの自由です。[illegible]愛着のわくユニットを自由に[illegible]育ててください。





モンスターの名前変更

仲間になったモンスター[illegible]は、斡旋所の戦士や傭兵[illegible]名前を変更することができます。[illegible]もともと名前がついていますが、[illegible]して自分の好きな名前に変えることができるのです。





この他、特有な[illegible]特別な名前を[illegible]

ﾄﾙに備え 欠かせない成が編成です 編成画面では ユ ットのﾒ ﾀメの確認ほもとよ ﾃ ﾁｬ ｱﾄ ティの編成 ｱﾋ ティのｾ トをし た このｹ ム はなくてはならない ステムが詰ま て ます ﾄﾙを有 利にするために 説明する編成画面について かり理解 てゲームを進め ましょう



ユ ット自身や装備アイテムの能力値
 個々の値 に関しては
 ヘルプメッセージを参
 考にしてください



装備 イテム

装備 アビ ティ

ユ ットを選択し◎ボタンを押すと 左の写真の画面になります ここでは ユ トのパ メ タ や装備して るアイテム アビ ティを確認できます 又 ◎ボタンを押すと 現在ﾁ ﾑの ... たﾋ ャ を確認できます

方向キー ［R1］［L1］ボタン ユ ットを選択します

SELECTボタン 各 ラメ タ アイテ アビ テ のヘルプメッセージを見ることができます

［R2］［L2］ボタン 能力 ... を表示 せ ます

◎ボタン STARTボタン 再 ユ ... 画面に戻ります

◎ボタン ... ウ 戻

MP表示例



SLPS 00 ... 00 ... 1

編成画面で〇ボタンかSTARTボタンを押すと、ユニットのセットアップウィンドウが開きます。ここから、各種アイテムの装備、ジョブチェンジ、アビリティの修得、アビリティのセットなどを行うことができます。



装備する場所とアイテムを選択します

右手
左手
頭
体
アクセサリー



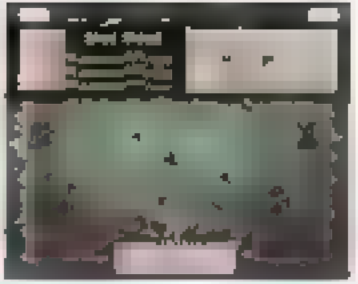
手持ちのアイテムから最も攻撃力、防御力などの高いものを自動的に選択して装備します。

装備しているアイテムを外します

自軍が装備、ストックしているアイテムの種類、数を見ることができます

※アイテムについてはP45参照

自軍のうち、ひとりでもチェンジする条件をみたしているジョブが円形になって現われます。本人にとってチェンジ可能なものは明るく、不可なものは暗く表示されています。なりたいジョブを方向キーで回転させて選択し、◎ボタンで決定してください。ユニットたちは、戦闘を繰り返してJP(ジョブポイント)を入手していくにつれ、さまざまなジョブへチェンジできるようになります(ジョブの一覧→P40を参照)。



ジョブとは

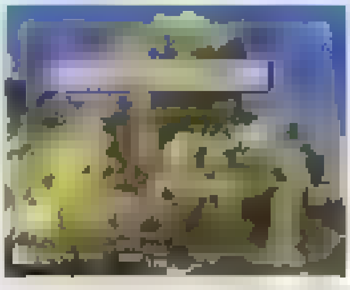
ストーリーの進行にしたがって仲間になる1ユニットを除いて、すべてのユニットの基本は見習い戦士です。見習い戦士から経験を積んでJPをためることによって、別のジョブへとチェンジ可能になっていくのです。また各々のジョブには固有のアビリティが設定されており、そのジョブのジョブポイントと交換することで独特のアビリティを修得することができます。一度覚えたアビリティは、ジョブチェンジをしても忘れることはないので、ジョブとアビリティを自由に組み合わせることができるのです。たとえば白魔法を唱えられるナイト、あるいは黒魔法をあやつる忍者といったように、自分の好みな組合せを試してみてください。

(※アビリティについてはP43、ジョブの一覧はP40を参照)

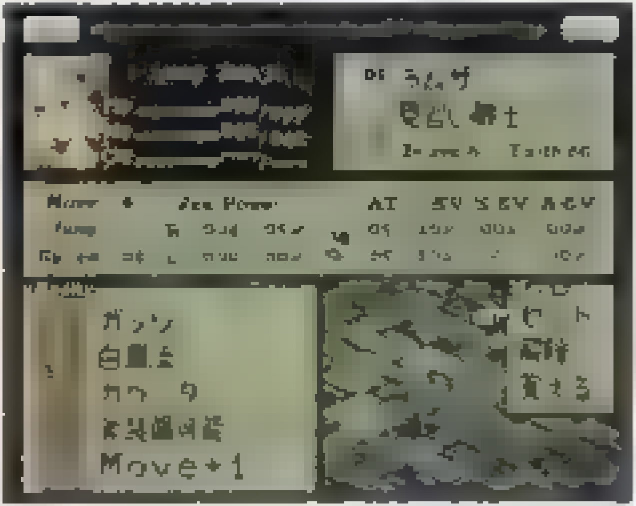


ジョブのレベル

ジョブチェンジに必要な条件、それがジョブレベルです。ジョブのレベルを上げなければ別のジョブへチェンジすることはできません。中には複数のジョブのレベルアップが条件となるジョブも存在するようです。すべてのジョブを見つけるには、果たしてどうすればよいのでしょうか。



各々のジョブが修得していく固有の特殊技・特殊能力、それがアビリティと呼ばれるものです。アビリティは、そのジョブの特徴を特に際立たせているものばかり。たとえば「アイテム士」などは攻撃力にはあまり期待できませんが、アビリティによってアイテムを使える唯一のジョブです。また、それぞれのジョブとアビリティの組合せは、無限大といっても過言ではありません。自分で見つける最強のジョブとアビリティの組み合わせ。それを探すことが、このゲームをプレイする上での醍醐味でもあるのです。自由にユニットを育てていく楽しみを味わってください。



- ●アクションアビリティ ― 戦闘時に行動コマンド（魔法や特殊技術）として実行できる、ジョブ固有のアビリティです。取り外しできません。
- ●アクションアビリティ2 ― 新たに身につけた行動コマンドです。
- ●リアクションアビリティ ― 敵の攻撃に対して自動的に反撃・回避等ができるアビリティです。
- ●サポートアビリティ ― パラメータ強化や他のジョブの武器・防具装備等ができるアビリティです。
- ●ムーブアビリティ ― 移動能力を強化してくれるアビリティです。

- ●アビリティをセットします。→P35参照
- ●セットしたアビリティを外します。
- ●アビリティを覚えます。→P34参照

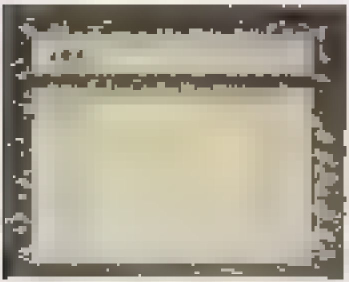
アビリティの覚え方

アビリティを覚える方法は、主に2種類あります。JPと交換し覚える方法以外は特殊ですが、通常では修得できない強力なアビリティを覚えることもあるようです。

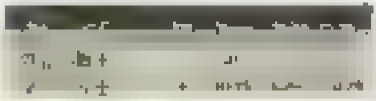
❶JPと交換する

前ページの画面で「覚える」を選択すると、ジョブごとの現在までの累積JP、次のジョブレベルアップに必要な累積JP、現在のJPが表示されます。アビリティを覚えたいジョブを選択してください。選択したジョブのアビリティ修得に必要なだけのJPを持っていれば、そこでアビリティを覚えることができます。アビリティの覚え方はプレイヤーの自由です。レベルの低い魔法から順番に覚えていくか、それともJPをたくさんためて、いきなり強力な魔法を修得するか、自分の作戦に合わせて選択してください。





Job……ジョブ名
Lv……ジョブレベル
Total……現在までに取得した累積JP
Next……次のジョブレベルアップ時の累積JP
JP……現在のJP





Ability……アビリティ名（横のアイコンは種別）
Mp……消費MP
Speed……チャージタイム
Jp……覚えるのに必要なJP

※下の画面の時、方向キーの左右で、アクション・リアクション・サポート・ムーヴの各アビリティが切り替わります。各アビリティに関してはP33参照

⑦クリスタルによる継承

ユニットが「戦闘不能」(P17 ステータス異常参照)状態のまま一定時間経過すると、クリスタルに変化します(敵ユニットの場合は宝箱になることもあります→P13 宝箱とクリスタル参照)。このクリスタルを拾うと、死んだユニットが持っていたアビリティを継承できる場合があります。強力な敵を倒し、そのクリスタルを拾えば、通常では修得できないアビリティを覚えることも可能になります。また、この時、選択肢としてHP・MPの回復を選ぶこともできます。





アビリティのセット



たくさんのアビリティを覚えても、ユニットにセット(装備)させなければアビリティを使うことはできません。まずアビリティの「セット」を選択します。次にセットしたいアビリティを選択、決定します。ジョブ固有の「アクションアビリティ」に加え、最大で4種類のアビリティをセットすることができます。アビリティの種類についてはP33参照。

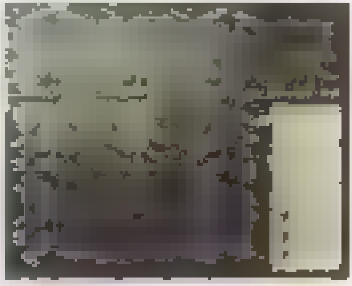
※上記の方法以外でアビリティを覚えることもあります。

除名



ユニットを自軍から外すことができます。ただし、一度除名したユニットは二度と自軍に加えることができなくなります。除名するときは、十分に考慮した上で実行しましょう。なお、ユニットによっては除名できない者もいます。

ユニット整理



メニュー画面に表示されるパラメーターを選択すると、そのパラメーターの数値の順番にユニットが並び替わります。

モンスターのタマゴについて



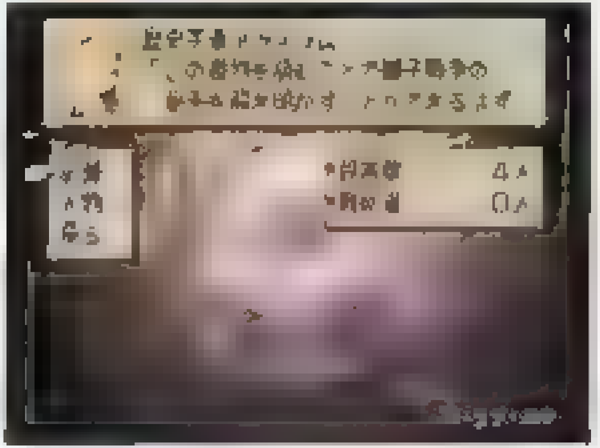


自軍にモンスターがいて、なおかつユニット数に余裕がある場合、モンスターがタマゴを生むことがあります。タマゴには孵化までの日数(例 01〜02day)が表示され、孵化すれば自軍に新しくモンスターが加わることになります。このとき、必ずしも自軍のモンスターと同じものが生まれるとは限りません(チョコボから黒チョコボが生まれたり等)。○ボタンかSTARTボタンで削除することもできます。

ブレイブストーリー

ゲーム進行上での出来事や登場人物、イヴァリースの史実などについて、歴史学者アラズラムが情報を教えてくれるデータベースです。プレイしてきた状況を振り返るのに役立つのはもちろん、中には「ブレイブストーリー」の中でしか見ることのできない貴重な情報もあるでしょう。バトルの合間を縫って、こまめにチェックする習慣をつけてください。

現在までに殺害した敵ユニットの数です



現在までに死んだ味方ユニットの数です

現在までのプレイ時間です

記録

これまでに辿ってきた物語を振り返ることができます。文章で読めるだけでなく、○ボタンを押すと、再現シーンを見ることができます。





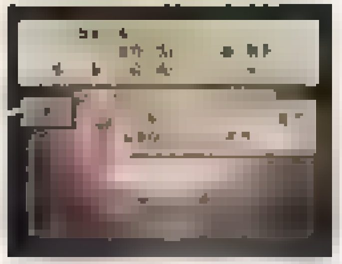
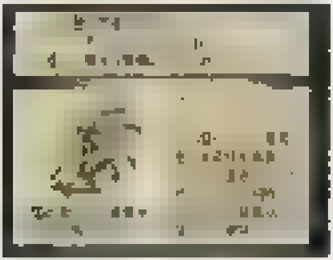
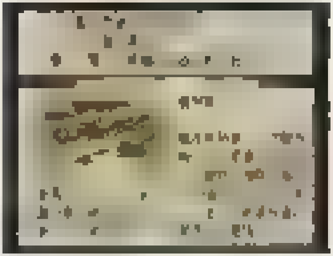
人物

物語上の登場人物の情報を得ることができます。





仕事・財宝・秘境など

仕事	財宝	秘境
		

拠点にある酒場の依頼で引き受けた仕事の結果を、いつでも見ることができます。どれだけの仕事を成功させたか、あるいは失敗したか、どんな財宝や秘境を発見したかなどを確認できます。（仕事の詳細についてはP.27参照）

チュートリアル

戦い方やゲームのルールを確認できます（タイトル画面からも入れます）。

編成編	編成画面での各操作について、実際の画面を使っての解説を見ることができます
戦闘編	実際の戦闘を参考にしながら、基本的な操作を覚えることができます
TIPS	プレイ上役立つ操作のコツやヒントを見ることができます

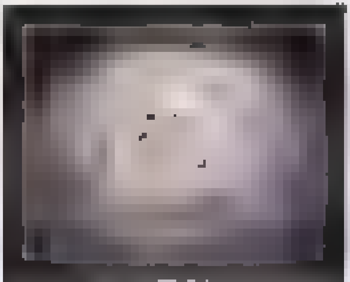


ゲームの終わり方

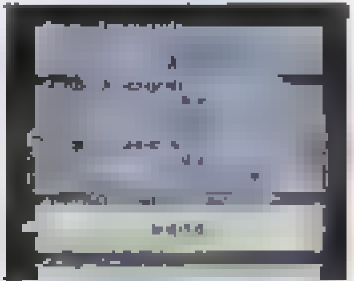
ゲームを終わらせるには、それまでのデータをセーブする必要があります。まずフィールドマップまで「データ」を選択してください。使用メモリーカード内のセーブしたいスロットを選択します。○ボタンを押しメッセージが出て、ただし、ロードを選択した場合には、メモリーカード内の既存データからゲームをやり直すことができます。なお、セーブには1ブロックの空きが必要です。



フィールドマップでデータを選択します



セーブを選択します



セーブしたいスロットを選択します

コンフィグ



以下の項目について、好みの設定を選択する事ができます。

1 バトルフィールド上の方向キーの入力に対するカーソルの動き
2 バトルフィールド上でのカーソルの動く速さ
3 バトルフィールド上での移動範囲内で動くカーソルの速度
4 メニュー上でのカーソルの移動速度
5 メッセージの表示速度
6 バトル中に挿入される操作手順の説明の表示／非表示
7 戦闘中の、攻撃に関する情報などの表示／非表示
8 戦闘中の、どんな効果を受けたのかの表示／非表示
9 戦闘中の、取得した経験値とHPの表示／非表示
10 戦闘中の、…によるユニット…の有無
11 装備変更時の、装備不可能なアイテム名の表示／非表示
12 ショップ…時の自動…ON／OFF
13 音楽・効果音のステレオ・モノラル・ワイドの切替
14 初期設定に戻す　今までの設定を全て戻します

ジョブ紹介

ここでは、このゲームに登場するおもなジョブを紹介しましょう。各々のジョブは戦闘などでJPをためることによりレベルアップしていきます。そしてレベルアップにしたがい、なれるジョブも増えていきます。なかなかジョブが増えない場合は、いろいろなジョブになってレベルアップしてみてください。なお、物語の進行と共に出てくるジョブの中にはジョブチェンジできないものもあります。※表中の「コマンド」は、ジョブ固有のアクションアビリティです（ジョブチェンジのしかた→P32 アビリティについて→P33～35）

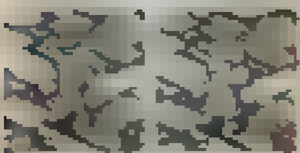
見習い戦士



これといった特徴はない、最も基本的なジョブ。

- ◆コマンド　「基本技」
- ◆代表的なアビリティ　「手当て」＝MPを消費せずにステータス異常を回復
- ◆装備可能武器　短刀・剣・斧

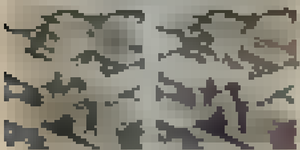
アイテム士



回復アイテムを使いこなす唯一のジョブ

- ◆コマンド　「アイテム」
- ◆代表的なアビリティ　「ポーション」＝HP回復アイテム「ポーション」を使う
- ◆装備可能武器　短刀・銃

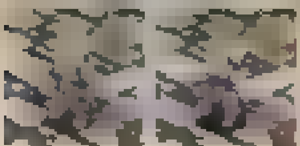
ナイト



騎士道精神を重んじる剣の使い手。敵の防具や能力を壊して弱体化することが可能

- ◆コマンド　「戦技」
- ◆代表的なアビリティ　「アーマーブレイク」＝敵など身に装備している防具を破壊
- ◆装備可能武器　剣・騎士剣・盾

弓使い



弓矢を使いこなす唯一のジョブ。

- ◆コマンド　「チャージ」
- ◆代表的なアビリティ　「チャージ+10」＝力をためたぶん攻撃力が増す
- ◆装備可能武器　弓・自動弓

モンク ♂・♀

鍛え上げた肉体を武器にするジョブ。精神集中による回復も使う。
- ◆コマンド　「拳術」
- ◆代表的なアビリティ　「反動撃」=襲われた相手に反攻撃をしかける。
- ◆装備可能武器　素手

白魔道士 ♂・♀

回復系魔法「白魔法」の使い手
- ◆コマンド　「白魔法」
- ◆代表的なアビリティ　「ケアル」=HP回復魔法。アンデッドにはダメージを与える。
- ◆装備可能武器　杖

黒魔道士 ♂・♀

攻撃系魔法「黒魔法」の使い手
- ◆コマンド　「黒魔法」
- ◆代表的なアビリティ　「サンダー」=ターゲットに雷を落とし、ダメージを与える
- ◆装備可能武器　ロッド

時魔道士 ♂・♀

時空間を操る「時魔法」の使い手
- ◆コマンド　「時魔法」
- ◆代表的なアビリティ　「スロウ」=ターゲットの時間の流れを遅くする
- ◆装備可能武器　杖

召喚士 ♂・♀

異界より幻獣を呼び出し、その大いなる力を行使する
- ◆コマンド　「召喚魔法」
- ◆代表的なアビリティ　「バハムート」=竜王バハムートのブレスで強大なダメージを与える
- ◆装備可能武器　杖、ロッド

シーフ



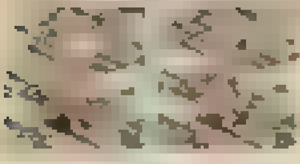
敵の持ち物を盗み出してしまう盗賊。装備品なども盗み出すことができる

◆コマンド　「盗む」

◆代表的なアビリティ　「ギル取り」＝相手の所持金を奪い取る

◆装備可能武器　短刀

話術士



口先ひとつで戦場を渡り歩く異色の戦士

◆コマンド　「話術」

◆代表的なアビリティ　「勧誘」＝敵を自軍に引き入れてしまう

◆装備可能武器　短刀、銃

陰陽士



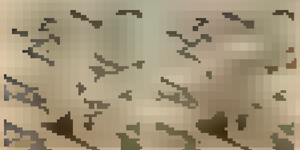
お札を用いた陰陽術である陰と陽の力を操作し、敵の精神・肉体を妨害させる

◆コマンド　「陰陽術」

◆代表的なアビリティ　「偽骸術」＝ターゲットを「アンデッド」ステータスにしてしまう

◆装備可能武器　杖、ロッド、辞典、棒

風水士



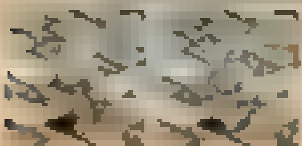
地形の持つ地上の力を具現化させて攻撃する

◆コマンド　「風水術」

◆代表的なアビリティ　「[illegible]」＝足下から風を吹き付け、体を浮かせてしまう

◆装備可能武器　剣、斧

竜騎士



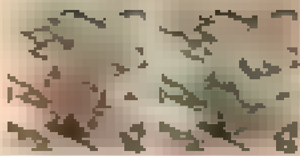
槍と鎧をまとい空高くジャンプして攻撃する竜騎士

◆コマンド　「ジャンプ」

◆代表的なアビリティ　「水平ジャンプ2」＝水平ジャンプ可能範囲が2になる

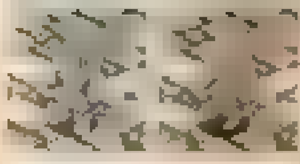
◆装備可能武器　槍

侍 ♂・♀



[illegible]
◆コマンド　「引き出す」
◆代表的なアビリティ　[illegible]のMP[illegible]
◆装備可能武器　刀

忍者 ♂・♀



[illegible]
◆コマンド　「投げる」
◆代表的なアビリティ　[illegible]
◆装備可能武器　[illegible]

[illegible]士 ♂・♀



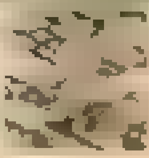
[illegible]
◆コマンド　「[illegible]」
◆代表的なアビリティ　[illegible]＝ターゲットのレベルを[illegible]
◆装備可能武器　[illegible]

吟遊詩人 ♂



[illegible]
◆コマンド　「歌う」
◆代表的なアビリティ　[illegible]のHP[illegible]
◆装備可能武器　[illegible]

踊り子 ♀



[illegible]
◆コマンド　「踊る」
◆代表的なアビリティ　「ウィッチハント」[illegible]MP[illegible]を与える
◆装備可能武器　[illegible]

魔法

魔法には[illegible]魔法[illegible]の種類があります。その[illegible]を紹介しましょう

白魔法

HPの回復や各種ステータス異常の回復がメインの魔法です。また防御補助の面も充実しており、戦闘には欠かせない魔法といえるでしょう

名称	効果
[illegible]	[illegible]
[illegible]ラ	HPを[illegible]回復する
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	多くのステータス異常を回復させ[illegible]
[illegible]	[illegible]

黒魔法

攻撃を主体とした系統の魔法です。アタックチームに[illegible]をひとり加え[illegible]

名称	効果
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]に変化させる
[illegible]	[illegible]する
[illegible]	[illegible]エネルギーによる[illegible]

時魔法

主に攻撃補助、防御補助魔法を中心とする魔法です。敵のHPを減らすことにはあまり期待できませんが、時間を操ることで、味方を確実にフォローしてくれる魔法といえるでしょう。

名称	効果
ヘイスト	ターゲットの時間の流れを早くする
スロウ	ターゲットの時間の流れを遅くする
ストップ	ターゲットの時間の流れを止める
ドンムブ	ターゲットをその場から移動できなくしてしまう
レビテト	重力から解き放ち、浮遊させる
リフレク	受けた魔法を後方に反射させる
クイック	ターゲットに優先的にアクティブターンを回す
グラビデ	超重力により、一定の割合のHPを減らす
グラビガ	超重力により、一定の割合のHPを減らす(威力大)
メテオ	戦場に巨大な隕石を落とし、大ダメージを与える

陰陽術

ターゲットのステータス変化をメインとする魔法です。一見すると地味ですが、ステータス異常になったユニットはまともに戦闘できなくなることもあります。うまく使いこなしましょう。

名称	効果
陰縛符(おんばくふ)	ターゲットを「暗闇」ステータスにする
吸魔唱(きゅうましょう)	ターゲットのMPを吸い取る
命吸唱(めいきゅうしょう)	ターゲットのHPを吸い取る
沈黙唱(ちんもくしょう)	ターゲットを「沈黙」ステータスにする
不浄戒死(ふじょうかいし)	ターゲットを「アンデッド」にする
勇猛狂符(ゆうもうきょうふ)	ターゲットを「バーサク」にする
[illegible](こけいそ)	ターゲットの勇気(ブレイブポイント)を下げる
絶操魔奪(ぜっそうまだつ)	支援ステータスの効果を打ち消す
夢邪睡符(むじゃすいふ)	ターゲットを「睡眠」ステータスにする
秘封印(ひふういん)	ターゲットを「石化」ステータスにする

召喚魔法

幻界から幻獣を呼び出し、その強力な力をバトルフィールドで爆発させます。攻撃から回復、各種補助まで、その威力は絶大なものばかりです。戦局を左右する魔法といえるでしょう。

名称	効果
モーグリ	味方のHPを回復
シヴァ	敵に氷属性のダメージを与える
ラムウ	敵に雷属性のダメージを与える
イフリート	敵に炎属性のダメージを与える
タイタン	敵に土属性のダメージを与える
バハムート	敵に無属性のダメージを与える
オーディン	敵に無属性のダメージを与える
リバイアサン	敵に水属性のダメージを与える
クリュプス	敵に無属性のダメージを与える

武器・防具・アイテム

武器には片手に装備できるもの、両手で持たなければならないものの2種類あります。両手で持つ武器を装備した場合、もう一方の手には盾を装備できません。またアイテムは、アイテム士など、そのアビリティを持ったユニットしか使うことができませんので注意しましょう。なお、ここに紹介する装備品はほんの一部にすぎません。強力なアイテムを、ぜひ見つけ出してください。

武器

名称	装備部	備考	
短刀	片手	ダガーやナイフなどの刃渡りの短い軽い武器。多くのジョブが使いこなせる	二刀流可
剣	片手	刃渡りが長いぶん重量があり、ナイトなどの力のあるジョブが使う	二刀流・両手持ち可
騎士剣	片手	ナイトのみが使いこなせる貴重で攻撃力の高い武器。追加効果をもつものもある	二刀流・両手持ち可
刀	片手	刀匠が魂を込めて鍛え上げた東国の剣。侍の武器である	二刀流・両手持ち可
忍刀	片手	忍者の持つ刀。身軽さが重視されるため、侍の刀よりは短い	二刀流・両手持ち可
斧	両手	重みで叩きつけて攻撃する。破壊力もかなり高い	
ロッド	片手	魔道士が携える武器。威力はあまりないが、追加効果や属性強化のあるものが多い	二刀流・両手持ち可
杖	片手	ロッド同様に魔道士の武器だが、聖なる追加効果をもつものが多い	二刀流・両手持ち可
鎚	片手	棒の先に鉄球などをつけた武器	二刀流・両手持ち可
銃	片手	古代に使われたという武器。射程距離が圧倒的に長い	
自動弓	片手	ボウガンなど、片手で比較的簡単に扱える弓	
弓	両手	弓使いの武器。両手でしか扱えない分射程距離、破壊力共に自動弓より大	
楽器	片手	特殊な旋律を奏でる、吟遊詩人専用の武器	
辞典	片手	特殊な書物であり、書かれている言葉の持つ力で攻撃する	
槍	片手	剣や刀が届かないところからでも攻撃できる。竜騎士が主に使う	両手持ち可
棒	片手	突いて攻撃するための長い棒。射程距離は剣や刀よりも長い	両手持ち可

防具

名称	部位	備考
盾	片手	敵の攻撃に対する回避率をかなり上げる
兜	頭	頭を守る頑丈な防具。ただし重い
帽子	頭	頭に着ける防具。軽いため多くのジョブが装備できる
鎧	胴	胴を守る頑丈で重い防具
服	胴	胴を守る一般的な防具。多くのジョブが装備可能
ローブ	胴	主に魔道士系のユニットが身に着けられるゆったりとした胴装備

アイテム

名称	効果
ポーション	HPを回復(小)
ハイポーション	HPを回復(中)
エクスポーション	HPを回復(大)
エーテル	MPを回復
ハイエーテル	MPを大きく回復
エリクサー	HP・MPを完全回復
毒消し	「毒」ステータスを治す
目薬	「暗闇」ステータスを治す
やまびこ草	「沈黙」ステータスを治す
乙女のキッス	「カエル」ステータスを治す

名称	効果
金の針	「石化」ステータスを治す
万能薬	「毒」「暗闇」「沈黙」「カエル」「石化」「混乱」「オイル」を治す
フェニックスの尾	「戦闘不能」を治す

SLPS 00770～00771

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

SQUARESOFT

株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
スクウェア ユーザーサポート PHONE 03-5496-7117



SLPS 00770～00771